

Jornadas de Becarios de investigación FPI, en Bellas Artes
organiza:

ABIBA

Asociación de Becarios de Investigación en Bellas Artes.
Facultad de BBAA. U.C.M.

B

17/18 mayo 00

Agradecemos las colaboraciones de:

D. **Agustín Valle** y

D. **Josu Larrañaga**.

Estas Jornadas y su publicación, han sido patrocinadas por:

el **Vicedecanato de Cultura de la Facultad de BBAA.**

y los departamentos de:

Dibujo I-Grabado

Escultura

Pintura-Restauración

**Teoría e Historia del Arte
Y Didáctica de la Expresión Plástica.**

Editorial Complutense, S.A.
I.S.B.N.: 84-7491-583-X
Depósito Legal: M-20368-2000

Imprime: Gráficas CRUTOMEN
Diseño Gráfico: A. Rabazas, L. Insúa

ABIBA Nº 1/00
Madrid, mayo 2000

María Jesús Abad. Didáctica. Beca UCM.

Sol Abelló. Pintura-Restauración, Beca CAM.

María Acaso. Didáctica, Beca Postdoctoral, CAM.

Fernando Cano. Pintura, Beca Gobierno Canarias.

Sandra Escohotado. Pintura, Beca Gobierno Canarias.

Francisco del Hoyo. Pintura-Restauración, Beca UCM.

Lila Insúa. Dibujo I, Beca UCM.

Ana Iribas. Dibujo I, Beca UCM.

Raquel Monje. Dibujo I, Beca CAM.

Carmen Moreno. Didáctica, Beca CAM.

María Pascual. Dibujo I, Beca MEC.

Paloma Pelaez. Pintura, Beca MEC.

Teresa del Pozo. Dibujo I, Beca UCM.

Antonio Rabazas. Dibujo I, Beca CAM.

Miguel Ángel Rebollo. Escultura, Beca MEC.

María José Ríos. Teoría e Hª del Arte, Beca CAM.

María Jesús Romero. Escultura, Beca UCM.

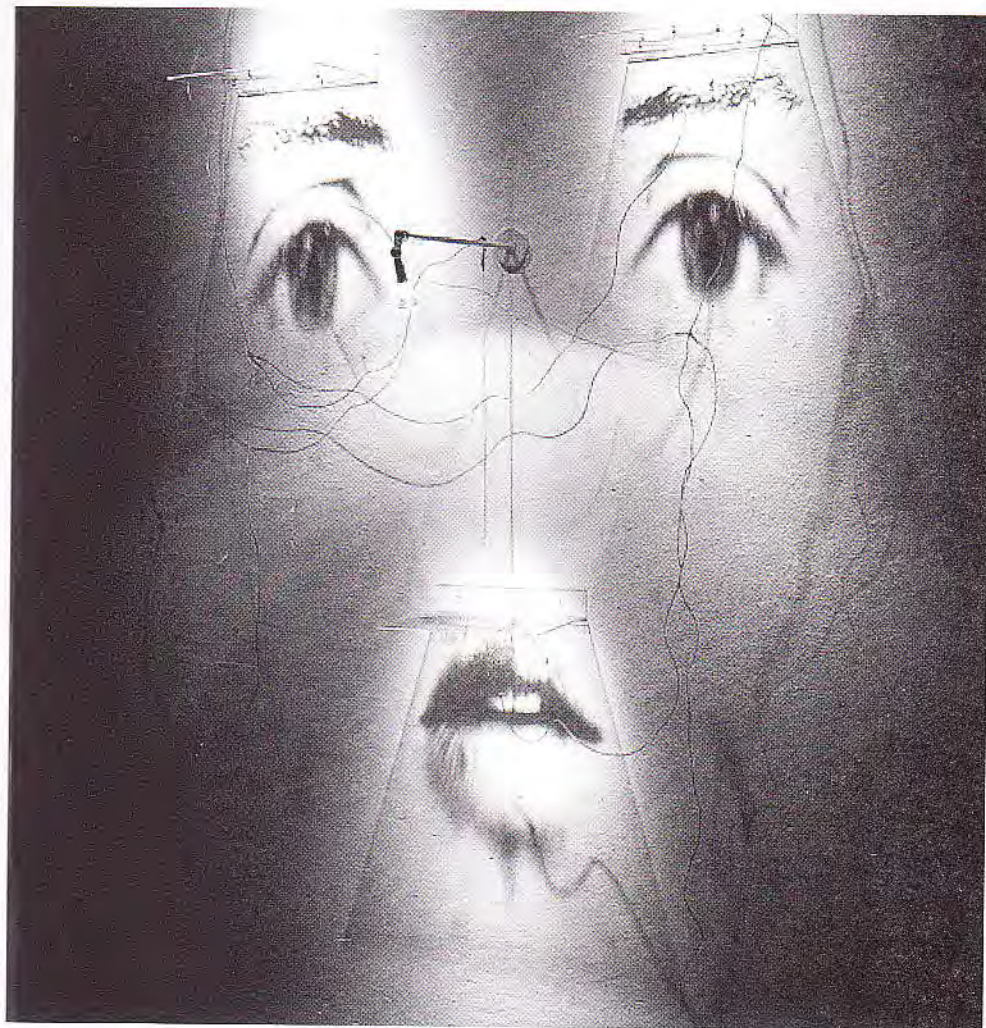
Miguel Ángel Sánchez. Pintura, Beca MEC.

Eva Santos. Escultura, Beca MEC.

Daniel Villegas. Pintura, Beca CAM.

EL CUERPO HÍBRIDO. Una entrevista con Daniel Canogar

Lila Insúa



Nuevos Medios

PROPOSICIÓN: Juan Millares afirma: «Lo técnico, finalmente, se resiste a ser utilizado. Ese consolador disparate de que lo electrónico es una herramienta más en manos de los artistas, un nuevo soporte, un nuevo lenguaje que los artistas han de usar, como el pincel, la gubia o la prensa de impresión, manifiesta un desconocimiento mayúsculo de cómo se trabaja dentro de las tecnologías electrónicas»¹.

PREGUNTA: ¿Piensas qué los nuevos medios conllevan una estética propia?

No sólo una estética propia, sino una forma concreta de trabajar la imagen que condiciona los resultados. Efectivamente no se trata de una herramienta más, como un pincel o una gubia. Pienso que realmente determina la forma de trabajar, y los resultados. Es la idea del que sólo tiene un martillo para trabajar, al final todo parece un clavo. Desde que empecé a trabajar con tecnología digital han cambiado, a nivel filosófico y psicológico los resultados de mi obra y no sólo formalmente.

La postura del espectador contemporáneo supone un «debilitamiento de la distancia entre el artista y el público» según Eco².

¿Tus obras han buscado progresivamente la participación del público?

Intento que el espectador esté implicado en mis obras, específicamente en las instalaciones. Que se implique de diversas formas, trabajando diferentes órganos sensorialmente, voy a incorporar dentro de poco el sonido...

Me interesa mucho que el movimiento mismo del espectador, trasladándose por la instalación, esté activando la pieza (tapando y destapando imágenes) y se convierta en una parte esencial de la lectura de la obra. Quiero romper con la posición pasiva del espectador, con el marco de la perspectiva cónica renacentista, e introducir al espectador en este marco para que sus movimientos sean parte de la obra. Formo parte de esa «tradición» que se inicia en los años 60, de querer aproximar arte y vida.

En estos momentos claramente definidos por la realidad mediática, lo representado virtualmente es más real que lo real.

¿Piensas que se trata de un problema de mimesis llevado a sus últimas consecuencias, las sombras de la caverna platónica proyectadas en el año 2000?

Hay una serie de términos que utilizas que provienen del campo del psicoanálisis y que se utilizan de forma muy abierta, cuando en la fenomenología tienen otra significación.

Voy a hablar un poco en términos psicoanalíticos, porque este problema de la mimesis, y la incapacidad para poder distinguir lo real de la representación crea un estado de delirio, crea psicosis. No poder distinguir lo exterior de lo interior, lo que pertenece al mundo onírico de los sueños, de lo que pertenece al mundo «real», es muy peligroso. Socialmente, parece una característica del mercado global, el intentar virtualizar la realidad, para crear una enorme confusión entre lo real y la representación. Yo como artista intento trabajar sobre esta idea de delirio, que crea una precariedad para el individuo entre lo que es suyo, su cuerpo y el mundo onírico. Creo que debemos ser cautos ante la desaparición de fronteras. Tenemos un cuerpo que siente, que se hace daño, y ésta es una realidad muy concreta que por mucha virtualidad no va a desaparecer.

Las nuevas tecnologías orientan el arte hacia una tipología híbrida, el fin de los géneros. Rafa Doctor planteaba «la impureza sigue siendo el visado de la fotografía en el arte»³. En tu obra mezclas géneros, ¿no te has interesado por introducir elementos de vídeo, proyectos multimedia?

Si, he trabajado con vídeo, y lo que hago pueden considerarse proyectos multimedia. Estoy interesado en esta noción híbrida de los géneros artísticos (de aquella división de artes y oficios: pintura, grabado, etc.). Catalogaciones que se tienden a utilizar en los museos, y que difícilmente recogen la producción artística que se está haciendo en la actualidad.

La fotografía tiene en este sentido mucho que ver con este concepto híbrido, y no sólo como género sino como estatus social. La fotografía está metida en sistemas de información periodístico, en sistemas de archivo policial, en la publicidad, en el consumo. Esta contaminación hace de la fotografía un medio difícil de clasificar como género artístico, y es precisamente esa dificultad la que lo ha hecho un medio atractivo para toda una generación de artistas desde los últimos 30 años.

Lo Arquitectónico

En el Catálogo de la exposición «Arte Virtual»⁴ escribes un texto «Cubos», en el que manifiestas (sobre los cuerpos): «quieren liberarse de la tecnología que los ha producido, de la “caja negra” intentando familiarizarse con las nuevas coordenadas espacio temporales⁵ que trae consigo la era digital».

¿Es el espacio arquitectónico, objetual el que cuestiona lo representado?

En aquella época, hablamos del año 94, yo estaba interesado en confrontar lo matérico y lo tangible, con lo fantasmagórico, la proyección, la parte efímera de la imagen, lo que aparece y desaparece. Estaba intentando confrontar lo

uno y lo otro, primero de una forma juguetona, y después a medida que se iba desarrollando mi trabajo, de una forma casi angustiada, opresiva. Una serie de cajas escultóricas que aplastaban las imágenes proyectadas.

Yo estaba interesado en reflejar esta división entre las cosas reales, materiales, tangibles, en contraposición a las imágenes proyectadas que vemos en la tele, en los vídeos, en el cine...Y aunque queremos categorizarlos en dos espacios claramente aislados, la creciente borrosidad de la frontera entre una y otra, nos está provocando mucha angustia, es una relación incómoda. Y mi trabajo alude a esta incomodidad. Ese aspecto por un lado muy atractivo, de perder cualquier noción de la realidad, de ingravidez, de abandonarse a las coordenadas de la imagen y por otro lado a la experiencia cotidiana, más banal y torpe, pero que tiene una presencia constante en nuestro quehacer diario.

Normalmente pensamos que lo artificial, lo mediático es aquello que puede «alienar» nuestras vidas. Las formas proyectadas desde las «cajas negras» no habitan la arquitectura que los genera sino que son extroyectadas hacia el no-lugar.

Las imágenes fugadas de las cajas negras ¿son una crítica hacia el lenguaje mediático que las crea?

Pienso que este no-lugar del que hablas, aliena al ser humano. Dificulta nuestra capacidad para situarnos en un espacio y un tiempo muy concreto. Esas coordenadas espacio temporales han sido de alguna forma reventadas. Es necesario aceptar las nuevas tecnologías, los medios, la realidad social, pero sin abandonar los conocimientos de la civilización humana que lleva unos milenios en la tierra. No mantengo una postura catastrofista, al fin y al cabo los ordenadores están hechos de silicio que es tierra, se trata de algo bastante primario.

Estos no-lugares, creo que son un problema de urbanismo, de arquitectura. Estamos especializados en construir espacios que son no-lugares: los centros comerciales, aeropuertos, etc. Básicamente todos los espacios de arquitectura pública son no-lugares: espacios de consumo, espacios de imagen, espacios de seducción óptica, donde hay poca interacción humana, poca interacción táctil entre los ciudadanos. Yo de alguna manera sigo reivindicando la presencia del cuerpo, la torpeza de la carne, el peso del cuerpo en la realidad que vivimos, como algo que debe estar presente en nuestros espacios arquitectónicos, que son los no-lugares.

Couchot⁶ escribe sobre el carácter utópico de la realidad virtual: «le corresponde un tiempo simulado, virtual, sin referencias al mundo real, al devenir (...), en el que se confunde el tiempo híbrido y (...) un espacio que no tiene dimensiones propias ni lugar propio (topos), un espacio translocal»⁷.

¿Esas «nuevas coordenadas espacio temporales» a las que haces referencia, son las mismas de las que habla Couchot?

Ha habido una serie de olas tecnológicas no definidas. Como ocurrió en el siglo XIX, cuando los cambios tecnológicos crearon una crisis cognitiva, una crisis de la realidad en la que era difícil situarse como ciudadano. Aparecieron una serie de mecanismos, de productos culturales, en forma de juguetes ópticos, incluso la aparición del cine, que permiten al ciudadano negociar estos cambios tecnológicos. El cine nos enseña a mirar la realidad de forma mecánica, con una serie de cortes, planos, contraplanos. Aunque nosotros no miramos de esa manera, el cine imita ciertas formas de visión: cuando estamos en un coche, en un autobús, el cambio de planos, la yuxtaposición y fragmentación de imágenes que nos van llegando, el aumento de la velocidad. El cine es un medio que permitió procesar cambios. Cada nueva ola tecnológica trae nuevas coordenadas espacio temporales y hay que empezar a procesarlos.

Tal vez por esos «efectos de la desmaterialización de la arquitectura» sobre los que reflexionaba Marchán Fiz⁸ la preocupación que diversos artistas manifestáis por el espacio, por lo arquitectónico, que comentamos. Estoy pensando en las obras que recientemente se exponían en el Espacio Uno del C.A.R.S, de Aziz y Cucher⁹. Esa serie de espacios cubiertos de piel, en los que se muestra el cuerpo como superficie. Un espacio disecado, donde la piel sigue respirando.

Aunque formalmente se trata de planteamientos muy diferentes, encuentro una similitud en los problemas que estáis tratando.

¿Expresas la desmaterialización de la realidad?

Desmaterialización de la realidad, y desmaterialización del cuerpo. Toda una serie de tecnologías de la imagen, tecnologías médicas, que documentan la realidad y representan el cuerpo humano. Estamos siendo continuamente agredidos por «cuerpos Danone» en la publicidad, cuerpos frankensteinianos fabricados cosméticamente, cambiados, alterados. Me interesa mucho la habitualización al cuerpo humano, sobre todo lo que tienes subrayado en negrita, el cuerpo como superficie; he escrito un artículo «La obscenidad de la superficie», sobre esta exposición, que trata de la problemática de nuestra visión del cuerpo como una superficie, en la que la densidad del cuerpo casi resulta algo contradictorio.

El cuerpo como imagen, como pantalla, creo que ha desestabilizado la forma de entender la oscuridad de la materia interior, de lo orgánico que nos parece algo casi monstruoso. Incluso las tecnologías que empiezan a mirar hacia dentro del cuerpo: rayos X, endoscopias, que exploran intentando llevar la luz, iluminarlo, convertirlo en legible. Es un proyecto enciclopedista, de la Ilustración francesa, que desaparezca cualquier misterio. Me interesa la desmaterialización de la realidad en su implicación somática.

La arquitectura y los elementos escultóricos son una constante en tu trabajo. ¿Intentas crear un enigma entre los elementos virtuales (o proyecciones lumínicas) y los espacios reales?

Si, intento empujar los límites entre la instalación y los espacios que la contienen, de forma que estos espacios comienzan a formar parte de la instalación. De esta forma se crea una abstracción de la arquitectura, de las paredes de la sala. Intento crear una crisis en mi percepción y en la de quien lo contempla, para recuperar cierta noción de la realidad, del espacio arquitectónico real.

Cuerpo Humano

En un artículo sobre tu obra Rafael Doctor¹⁰ alude al cuerpo humano, que utilizas en tus obras como una «excusa»¹¹. ¿Por que eliges trabajar con el cuerpo humano?

Yo no elijo los temas, los temas me eligen a mí. Si tuviera más control sobre lo que hago...

Pienso que el cuerpo humano es la gran paradoja, el gran enigma, es un tema que está extremadamente problematizado en nuestra cultura, y que tenemos que rearticularlo. Creo que se está reescribiendo el cuerpo humano, y nosotros como artistas debemos tener cierto protagonismo en lo que va a ser el ser humano en el futuro. Cuál es la función del cuerpo, cuando se producen tantos cambios de paradigma; lo que significa tener un cuerpo humano, un cuerpo real en un espacio tan virtualizado, ésa es para mí la gran pregunta.

En Santander, en el taller de fotografía de la U.I.M.P.¹², comentabas que los cuerpos de los modelos que utilizabas te parecieron en un momento dado «demasiado griegos» que no respondían al cuerpo actual.

Me gustaría que profundizaras en tu concepto del cuerpo actual.

Acabo de terminar una pieza en Alemania sobre la identidad, en una gran exposición de 35 artistas sobre el tema de la identidad alterada por los cambios de los nuevos medios.

Me estoy acercando mucho al cuerpo, estoy buscando una superficie casi topográfica sobre el cuerpo humano. Ya no son cuerpos con barreras concretas, identificables: cara, ojos, boca, pelo. Una fusión de muchos cuerpos, y superficies de cuerpos, manifiestan la dificultad de buscar una identidad en el sujeto. Cierta exploración de lo monstruoso, la extrañeza, los misterios, son actualmente lo que define la representación, y la búsqueda del cuerpo actual, un cuerpo más abstracto.

¿Sustituyes el cuerpo por figuras parciales, fragmentos?

Es un cuerpo completamente fragmentado, y la piel se ha convertido en la gran protagonista de mis obras. Es una piel estirada, arrugada, una piel con heridas, con hendiduras, en definitiva una piel muy atacada, inestable, que apenas puede contener el cuerpo.

Has hablado de la figura del Cyborg como el mito actualizado de Frankenstein. ¿Es la mezcla entre el hombre y la máquina, la que nos permite recuperar la imagen del cuerpo como un organismo íntegro?

El mito Frankensteiniano, permitió antropomorfizar muchos miedos que había en ese momento entre la fusión del cuerpo y la tecnología. Hoy día, creo que todos somos cyborgs: estamos acostumbrados a conducir coches, coger aviones, usar gafas: prótesis tecnológicas que nos ayudan a movernos, a percibir las cosas. El cyborg no es una figura de ficción, debemos tomarlo literalmente. Las metáforas de la ficción, de la literatura, del arte nos permiten darle cuerpo a algo que nos es difícil de procesar.

Hoy día hay una hibridación enorme entre el cuerpo y la tecnología y necesitamos metáforas que nos ayuden a negociar esta hibridación. La figura del cyborg vuelve a surgir en un momento muy concreto, en el cambio de paradigma de lo analógico a lo digital, nos permite proyectar nuestro miedo para empezar a procesarlo, entenderlo.

Sterlac afirma en uno de sus aforismos: «El cuerpo está obsoleto»¹³ para después añadir: «es difícil aguantar lo complejo, blando y húmedo que es el cuerpo»; «el cuerpo debe ser vaciado, endurecido y deshidratado, eliminando toda víscera inútil, para poder ser un receptáculo mejor para la tecnología. Su piel debe ser arrancada y sustituida por una dermis sintética capaz de convertir la luz en elementos químicos»¹⁴.

¿Qué opinas de esta afirmación?

Sterlac es un provocador, y nunca se si tomarlo o no literalmente. Es uno de los conferenciantes más seductores y convincentes que he visto pero si me tomo literalmente este enunciado estoy en desacuerdo con él. Si tenemos que comparar sus torpes prótesis con el cuerpo humano: no existe comparación. El cuerpo humano posee un conocimiento del que la tecnología aprende ciertas cosas.

En tus obras encontramos, sin embargo, esa promesa incorpórea, figuras fantasmales, que producen la fascinación de las primeras imágenes reflejadas,

las primeras proyecciones del cine, cuando las imágenes tenían potencia. Has planteado tu obra como una evolución de los ejercicios de fantasmagorías del siglo XVIII, de Robert Etienne Gaspard.

¿Es este elemento fantasmal el que produce proyecciones deformadas, el que introduce lo inédito?

Para mí las fantasmagorías eran interesantes porque introducen una subjetivización de la experiencia de la realidad. Antes los fantasmas existían, eran una presencia cotidiana en la realidad, tu veías un espectro, algo raro: era un fantasma. Pero en una época materialista: los fantasmas no existen, son alucinaciones. Este proceso de interiorización del fantasma es el principio del psicoanálisis. Esta ambivalencia, interior-exterior, subjetivo-objetivo, está presente en la discusión de lo real-lo virtual. La fantasmagorización del cuerpo, nos resulta muy atractiva, liberadora: son imágenes que salen del cuerpo, son ingrátidos, tienen que ver con el juego: no tienen responsabilidad, no tienen peso. Sin embargo también necesito defender la contraposición, el ejercicio diario de tener una identidad, de funcionar en nuestro quehacer cotidiano con una narrativa. No es el mundo de la fantasmagoría, es intentar darle forma a algo que nos resulta tan abstracto como el pensamiento humano: necesitamos dar consistencia al torbellino que tenemos dentro de nuestras cabezas. Las guerras, se producen por la incapacidad de dar consistencia a las ideas. Hay una idea que con cuerpos muertos, heridos, ciudades conquistadas, adquieren una realidad, un aspecto matérico. Esta materialización de las ideas, del pensamiento, es fundamental. No podemos quedarnos únicamente en el espacio de las pre-ideas, de los conceptos.

Tú has reflexionado en numerosas ocasiones sobre la electricidad corpórea. Helmholtz comparó, a mediados del s. XX los nervios del cuerpo humano con hilos telegráficos¹⁵ y Minsky reafirma la idea del sistema nervioso como red de información¹⁶.

¿En las piezas que se exhibieron en la Fundación telefónica «Transfusiones»¹⁷, haces una metáfora de las redes que nos comunican / descomunican?

Transfusiones era una alusión a los nuevos conductos de comunicación, de fibra óptica, de telefonía, y cómo hacen de los espacios que habitamos, espacios porosos. Cables que iban atravesando paredes, tabiques, y esa especie de maremagnum de olas de luz, era una alusión no sólo a los nervios, sino a la conducción de la información en esta sociedad post-industrial en la que vivimos.

Me hace gracia estas comparaciones: hilos telegráficos- nervios, redes- sistema nervioso. Es lo contrario. La red de información es una prolongación del sistema nervioso.

Al mismo tiempo que la tecnología nos ofrece una promesa incorpórea, dejar atrás el cuerpo obsoleto, nos invade con su ojo de voyeur, para dejarnos «pornográficamente» representados.

¿Cómo entiendes esta contradicción?

Una contradicción de difícil resolución. Tenemos que admitir las contradicciones en nuestra vida, no puede haber siempre una lógica total.

Nos resulta atractivo la salida del cuerpo, pero esta liberación es sobre todo liberación del tiempo, del espacio, rebasar la muerte. La tecnología en el fondo, intenta ofrecernos la falsa promesa de la inmortalidad.

Con respecto al ojo voyeur que nos deja pornográficamente representados, yo creo que es fundamental devolver la mirada, no convertirnos en sujetos pasivos, aprender a mirar por nosotros mismos. La mirada nos sitúa en el espacio, tenemos que ejercer la fuerza de la mirada, el conocimiento del entorno que es cada vez más difícil.

La realidad virtual nos ofrece un cuerpo reversible, puedes ser niño, mujer, hombre, tener 101 años. No tienes identidad y las tienes todas. Recuperamos un cuerpo otro, basado en la diferencia, la alteridad y sin embargo todo se esconde en una apariencia similar.

¿En la pieza de las máscaras, que exponías en Helga Alvear en 1998, tratas el tema de la identidad?

Sí, totalmente, y también de la clonación. Los moldes de los cuerpos. Había ciertos elementos de ciencia ficción en esas piezas de las máscaras.

Yo estoy interesado en meter el cuerpo en la realidad virtual, en mis instalaciones. Son elementos o realidades que tienen que coexistir, me interesa esa coexistencia. Una relación mucho más compleja del cuerpo humano con las tecnologías, que estar sentado delante de un ordenador tecleando 100 pulsaciones por minuto. Tenemos que meter, implicar el cuerpo mucho más en estos ciberespacios. Y de esta forma acercarlos más a nosotros mismos, para que adquieran una densidad que ahora no tienen.

Vivimos un presente marcado por la progresiva penetración de la tecnología en el cuerpo humano: marcapasos, córneas artificiales, válvulas o pulmones de acero. La tecnología transforma el cuerpo para repararlo, como partes reemplazables de una máquina. Sin embargo nos encontramos en una situación paradójica cuando, como dice Paul Virilio: «la urbanización de ese cuerpo propio conectado a diversos interfaces (teclado, pantalla catódica o el traje de datos) son prótesis que convierten al válido en el equivalente perfecto del inválido equipado»¹⁸. Reparar el cuerpo, y atrofiarlo. Convertir al sujeto en «mirada y punto de vista», «pensamiento impersonal»¹⁹.

¿Los nuevos medios implican una reconstrucción de la mirada, la visión como una acción del discurso del conocimiento?

Sí, pero en los medios electrónicos está por ver cómo se va a reconstruir la mirada. De momento vamos muy mal encaminados. Hay muchas posibilidades de reconstruir la mirada. Se tiene que reconstruir, porque la mirada del siglo pasado no nos sirve para lo que viene ahora. Pero no tenemos que demonizar la mirada tecnológica, sino ser conscientes de que hay diferentes posibilidades. Es importante yuxtaponer la mirada biológica, la del cuerpo, la mirada de antaño con la mirada electrónica. Me interesa una hibridación temporal. Distintos tiempos que están escritos en nuestros cuerpos, distintas culturas que nos han construido. Me interesa esta especie de cuerpo humano híbrido. A lo largo del tiempo y hasta nosotros; tener presentes todas estas miradas, que son culturales y todas tienen algo que aportar.

Los sentidos

Has comentado, en alguna ocasión tu interés por recuperar lo táctil, ¿recuperar los sentidos?

En la época óptica en que vivimos, lo táctil ha quedado totalmente abandonado, y es algo que me interesa especialmente, recuperar lo táctil. Yo intento recuperar lo táctil en un lugar en el que no existe, y esta es la paradoja constante en mi obra. Intentar darle materia a algo que es inmatérico. Una investigación que no se si tiene solución pero que para mí es interesante.

Duchamp decía: «Todo arte es virtual ya que la mirada tiene de por sí una "corporeidad" que altera la obra con su escrutinio»²⁰.

En una cultura eminentemente visual, ¿crees que se puede recuperar lo táctil mediante la vista?

Al final creo que no. Nos puede indicar el camino, pero finalmente lo táctil se recupera tocando.

Muntadas, en 1971, planteaba que «el desarrollo de los subsentidos podía abrir la posibilidad de una nueva estética»²¹. No se si tuviste ocasión de visitar la exposición comisariada por Estrella de Diego «A vueltas con los SENTIDOS»²² en la que se presentaban obras generadas para ser percibidas por otros sentidos además de la vista.

¿Estás interesado en este tipo de manifestaciones?

Me encantó esa exposición, me pareció muy interesante.

Sterlac creó entre 1968 y 1970, una serie de «compartimentos sensoriales»²³ parecidos a los que creara James Turrell (las celdas de percepción)²⁴, en los cuales el usuario era «agredido» por luces, movimientos y sonidos. Lygia Clark, crea una serie de prótesis que pone al espectador cuando quiere que «sientan»²⁵ la realidad.

¿No crees que se trata del mismo intento por recuperar los subsentidos?

Sí, esto es muy interesante, los medios que te permiten sentir, ver, cosas que no podrías percibir con el oído desnudo. Esa especie de extensión «macluhaniana», de los sentidos es uno de los momentos más fascinantes. Sandy Stone hablaba de cómo empezó a oír con un implante coquea lo que oía un gato, lo soltaba a un jardín y con auriculares oía lo que percibía el gato: persiguiendo a un ratón, comiéndoselo. Esta transformación de los sentidos es absolutamente fascinante, extiende nuestra capacidad de percibir la realidad, y el mundo en el que vivimos, lo complejiza. También nos enriquece como seres humanos.

Los elementos formales que utilizas en tu obra permiten la utilización de varias formas de tecnología punta; de la misma manera que se integraron diversos lenguajes formales en la OPERA.

La escenificación de los elementos que forman parte de tu obra ¿permite la introducción de los otros sentidos?

Tengo que empezar a introducirlos. Es un proyecto, a futuro. El sonido es uno de ellos y el cuerpo humano ya está mucho más presente en mis instalaciones y esto tendrá que continuar...

¹ MILLARES, J., «tt.ee.vs. IAC./ A.A.A», en *Encuentros de Vídeo en Pamplona*, Fondo de Publicaciones del Gobierno de Navarra, Pamplona, 1997, p. 56.

² AAVV, Muntadas. *Híbridos*, Centro de Arte Reina Sofía, Ministerio de Cultura, Madrid, 1988, p. 27.

³ DOCTOR RONCERO, R., en *Impuros: última generación*, Canal de Isabel II, Madrid, 1993, p. 15.

⁴ CANOGAR, D., «Cubos», en *Arte Virtual*, Exposición Canal de Isabel II, Electa, 1994, p. 42.

⁵ La utilización de subrayados en negrita son míos.

⁶ COUCHOT, E., «Entre lo real y lo virtual» en Claudia Giannetti Editor, *Arte en la era electrónica*. (Perspectivas de una nueva estética), ACC L'Angelot. Barcelona, 1997.



⁷ *Op. Cit.*, p. 81.

⁸ MARCHÁN FIZ, S., «Una mirada nómada al paisaje de los medios», en *Antoni Muntadas. Proyectos*, Fundación Arte y Tecnología, Madrid, 1998, p. 26.

⁹ AZIZ Y CUCHER, *Quimeras e Interiores*. Espacio Uno, C.A.R.S., Madrid, 19 Julio - 5 de Septiembre. 1999.

¹⁰ DOCTOR RONCERO, R., «Los umbrales del escenario», en *Daniel Canogar*. Caja Madrid, Madrid, 1998, p. 10.

¹¹ *Op. Cit.*, p. 11.

¹² Taller de Fotografía impartido por Daniel Canogar, Universidad Internacional Menéndez Pelayo, Agosto 1999.

¹³ DERY, M., *Velocidad de Escape*, Siruela, Madrid, 1998, p. 183.

¹⁴ *Op. Cit.*, p. 184.

¹⁵ RICHARDS, C., «Cuerpos Virtuales», en *Arte Virtual*, *Op. Cit.*, p. 34.

¹⁶ *Op. Cit.*, p. 35.

¹⁷ AAVV: *Daniel Canogar: Incorpóreo*. Fundación Arte y Tecnología, Madrid, 1995.

¹⁸ VIRILIO, P., «El tercer Intervalo», *Antoni Muntadas, Proyectos*, Fundación Arte y Tecnología, Madrid, 1998, p. 42.

¹⁹ PAREYSON, L., *Estética. Teoría della formatività*. Bompiani, Milán, 1998, p. 12.

²⁰ LOZANO-HEMMER, R., «Arte virtual y reactivo» en *Arte Virtual*, *Op. Cit.*, p. 13.

²¹ MUNTADAS, A., en *Antoni Muntadas: Proyectos*, *Op. Cit.*, p. 156.

²² AAVV, *A vueltas con los SENTIDOS*. 29 Enero- 7 Marzo 1999. Casa de América. Madrid.

²³ DERY, *Op. Cit.*, p. 165.

²⁴ TURRELL, J., *James Turrell* Fundación Juan March, Madrid.

²⁵ AAVV, *Lygia Clark*, Fundación Antoni Tapies, Barcelona, 1998, p. 214.



Editorial Complutense